



МЕЧИ И РОЗЫ





Автор Ткаченко Марина.
Отдельное спасибо Коляну :)

Приключение для героев 2-3 уровней. Играется по правилам Lamentations of the Flame Princess, или других систем типа Old School Renaissance.

Предистория

Это история о замке в горах. Замок сей не стоял на высокой скале и не был окружен толстенной стеной - он не был несокрушимой фортификацией, что хранила долину под горой от всякого зла. Это был маленький дворец, дом богатого барона и его свиты.

Словно гигантский паразит, замок тянул ресурсы и блага из близлежащих земель. Налоги были огромны, и народ не был доволен самоуправством феодала. Однако, стена вокруг замка была достаточно высока, а гарнизон многочисленный, чтоб замок мог быть средством военного и административного контроля над долиной.

Ходили слухи, что за стенами замка в саду были собраны самые редкие и прекрасные цветы со всего мира. Барон снаряжал экспедиции во все уголки материка, чтоб собрать эти цветы. Гигантские, причудливые, цветущие и днем и ночью, они притягивали в за-

мок ученых и естествоведов. В народе ходили слухи, что некоторые цветы были магическими – могли говорить, предсказывать будущее в обмен на то, что их поливали не водой, но кровью. Иные были лечебными и могли возвращать молодость и красоту в обмен на страшную цену. Но это не точно.

Аристократы приезжали в замок на балы и уезжали, не останавливаясь в окрестностях, посему люди долины лишь приблизительно знали, что находится за стенами замка. Стражники и прислуга, что обеспечивали связь замка с долиной, ничего не рассказывали, ссылаясь на суровый запрет феодала и угрозу наказания.

Так продолжалось много лет. Долина беднела, а налоги не снижались. Люди стали бежать от гнета жадного феодала, и скоро городок под замком и пахотная земля вокруг

стала приходить в запустение. Жителей в этом городке почти не осталось – дома стояли пустые, дороги начали зарастать травой.

Однажды в предрассветный час, все немногочисленное население, что осталось в городке, разбудил жуткий грохот со стороны замка. Замок находился довольно далеко от города, вверх по склону горы, но все же звук, похожий на раскат грома, донесся оттуда и переполошил пол долины. Вскоре после этого, разводной мост замка упал и жители города увидели, как по склону горы вниз к городу бежит несколько человек. Они кричали и махали руками. Но один за другим эти люди падали и в результате никто из них так и не добежал до городских ворот.

Несколько мужчин из города вышли и осмотрели беглецов. Это были трое стражников. Все мертвы. Лица и открытые

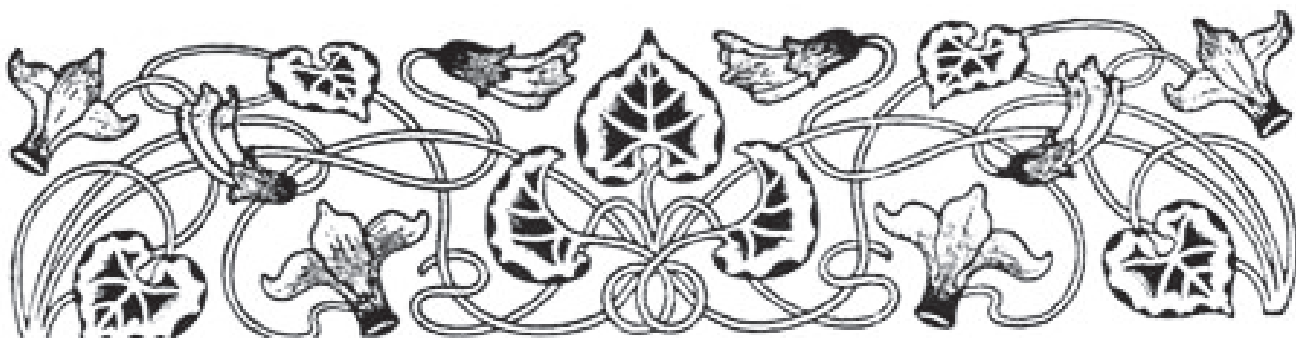
части тела их были изуродованы, как будто их обожгли кипящей смолой. Из их ушей текла темная, загустевшая кровь.

Посоветовавшись, все более-менее трудоспособные мужчины и женщины города (30 человек) снарядились и разом отправились в замок, разузнать, что там случилось. Всех гнала жадность и желание грабить. Никто не вернулся.

Прошло три дня. На четвертый день ворота замка поднялись, ни единого звука не доносилось изнутри.

Оставшееся население города, что состояло в основном из стариков и детей боялось приближаться к замку. Они решили, что какое-то ужасное зло зародилось там. Никто больше не хотел рисковать и идти туда.

И тут в город приходят приключенцы.



Что случилось на самом деле?

Рой – одно из самых древних и мудрых чудовищ. Неуязвимый и смертоносный он путешествовал по миру еще до того, как первый луч света прорезал первобытную тьму. Он изменялся и беспрестанно мутировал, приспособляясь

к агрессивной среде мира смертных. Рой смертоносен, вездесущ. Он – единый разум тысячи миниатюрных чудовищ, постоянно перерождающийся и обновляющийся сменой поколений насекомых, из которых он состоит.



РОЙ

АС25, hd8, состоит из 1000 крупных насекомых, похожих на изумрудных ос, каждая из которых имеет 1 пункт здоровья. Мораль 5, Скорость 50.

Рой питается нектаром и пылью, запасает мед. Он удивительно прожорлив, по сему вынужден постоянно путешествовать по миру в поисках новых цветущих лугов и садов. Особую страсть он питает к целебным и волшебным растениям.

Туча насекомых неуязвима к любому холодному или огнестрельному оружию, морозу, жару. Им нужен воздух, чтоб дышать - дым испугает их.

Туча-Рой не сможет атаковать под дождем. Крылья насекомых сотканы из первозданной тьмы, поэтому под любым светом (солнца, луны, факелов) их крылья тают за 4 раунда. Пешие насекомые медленные и уязвимые (их можно легко раздавить), их крылья отрастают аж через 30 дней. В связи с этим рой мог путешествовать лишь в самые темные безлунные ночи. Но затем, голод вынудил его найти способ преодолевать большие расстояния под солнцем и луной.

Сотни лет назад Рой пленил и подчинил своей воле рыцаря и даму. Он выгрыз их внутренности, проел ходы в мозгах,

напитал кровь сладким ядом,
выстроил улья внутри их тел.
Чудовищная магия древних
насекомых не давала жертвам
умереть или воспротивиться
воле Роя. Пропитавшись ме-
дом и ядом, кожа их затвер-
дела, плоть стала грубой и
неподатливой, она больше не
старела и не разлагалась



Рыцарь: АС 17, hd5, здоровье 30, скорость 30.

Рыцарь носит старомодный тяжелый доспех из позолоченной бронзы (устанавливает АС в 17). Лицо его закрыто забралом. Доспех в отличном состоянии - насекомые ухаживают за ним, натирая его горькими маслами.

Вооружен мечем и щитом. Меч его огромный и тупой - **атака мечем: 1д6 урона. Удар щитом: 1д4 урона.**

Пропитанный древней магией, рыцарь наделен сокрушительной силой – **при успешной атаке (мечем или щитом) жертва делает сбросок по Paralyze. Если провал - она**

с течением времени. Таким образом рыцарь и дама были обречены на муки вечного служения.

Рыцаря наполняют насекомые-воины, а даму - собиратели. Рыцарь защищает даму, пока она ходит среди цветов и собирает нектар и пыльцу.

сбита с ног. Каждая успешная атака рыцаря крушит доспех приключенца, или наносит увечье (**если есть плюс к АС от доспеха, или ловкости то после каждого удара рыцаря, он понижается на 2**). Для восстановления АС приключенцу нужно починить доспех, или пройти лечение.

Из-за мумификации, которой поддалось тело рыцаря, он двигается неестественно, рывками, все время дрожит. Он значительно задержится, если на его пути окажутся препятствия, которые нужно перескакивать.

Рыцарь, собственно, не совсем жив, и при потере всех очков

здоровья он не упадет замертво. Он с грохотом рухнет на землю, но если приключенцы не изрубят его на кусочки, он

очнется на через пол дня и будет регенерировать. Рыцарь восстанавливает очки здоровья со скоростью 5 в день.



Рыцарь полон насекомых-воинов. Когда рыцарь уже будет не в состоянии сражаться – воины вылетят из щелей в его броне и будут атаковать приключенцев.

Воины: AC25, hd8, 500 штук, скорость 50, мораль 5.

Рой воинов в свой ход будет атаковать всех приключенцев в зоне досягаемости (5 клеток во все стороны от павшего рыцаря) и бросать попадание с модификатором +5.)Под солнцем, луной, или при свете факелов они смогут сражаться лишь 4 раунда (потом их крылья испарятся и они упадут на землю и разбегутся).

Атака:

Насекомые облепляют жертву и жалят ее в открытые участки кожи на 1д4 урона. Яд вы-

зывает ощущение, как будто под кожу вливают раскаленный металл. Жертва бросает спасбросок по Poison: если провал – кожа на ужаленном участке слзит и харизма героя опускается на 3 пункта.

Помимо атак по открытой коже, после первой успешной атаки, насекомые будут ползать в одежде своей жертвы и наносить 1 обязательного урона каждый раунд, пока одежда не будет сброшена (обычную одежду снимать 1 раунд, кожаный доспех – 2 раунда, кольчугу, или тяжелый доспех – 3 раунда).

Если приключенец специально подготовился к встрече с Роем и замотался в сто шуб, то рой сможет лишь наносить по единице урона за раунд, после успешной атаки.

Дама: AC12, hd3, 15 здоровья, скорость 40, мораль 1.

Дама полна бескрылых собирателей. Она носит длинное платье и темную вуаль. Под вуалью прямо по телу дамы ползают насекомые, что похоже на мелких изумрудных ос без жал. Дама ходит среди цветов и касается их руками. По ее рукам собиратели сбегают на цветок и позже дама наклоняется к цветку и полные нектара насекомые заползают ей в рот и нос. Крылья собирателей растаяли под светом солнца и луны. Собиратели не могут сражаться.

Также дама носит в своем теле **королеву роя**. Огромная, размером с полметрового изумрудного червя, она неподвижно висит, прицепившись к внутренней поверхности хребта дамы. Тело королевы полно личинок, из которых позже образуются собиратели, или воины. Королева – беспомощный паразит. Она зависима от дамы и мгновенно погибнет, если та умрет.

Дама имеет при себе 5 **магических свитков** с одним и тем же заклинанием. Заклинание

это порождает вокруг колдуна взрыв, что с громким хлопком выжигает весь кислород вокруг. У всех в области на 2 раунда перехватывает дыхание, все факелы и лампы мгновенно гаснут. Зона действия в пол гектара.

Будучи атакована, дама издаст жуткий крик (чтоб привлечь рыцаря) и бросится бежать. Она не будет пытаться вступить в бой.

Рыцарь будет защищать даму, пока не будет уничтожен.

Если дама потеряет все очки здоровья, собиратели начнут покидать ее, расползаясь во все стороны. Они бросят королеву. Вышедшее из под контроля роя, тело дамы начнет дергаться и извиваться. Она будет рвать на себе одежду, выламывать собственные ребра, которые она воткнет себе же в глаза, пытаясь оборвать свои мучения. Дама безумна и бессловесна. Она испытывает страшную боль и будет продолжать попытки уничтожить свое тело, чтоб умереть наконец и прекратить свои мучения.





Живот и грудная клетка дамы полны сот. Соты запонены алым вязким веществом, что имеет приторно-сладкий запах. Этот мед целебен и ядовит одновременно. Раны на отведавшем его приключенце затягиваются (мгновенное восстановление всех очков здоровья), он чувствует сильный жар по всему телу. Сознание его помутится, как от сильнейшего опьянения: спасбросок по Poison, или он теряет возможность исполнять любые проверки скиллов, получает штраф на попадание -5. Он может видеть лишь на 20 футов перед собой.

Через час в груди у приключенца зародится **новая королева роя**. Она начнет с чудовищной скоростью пожирать свою жертву изнутри. Ощущается это как дикая боль во всем теле (грызущая, жгущая, ноющая: все виды боли одновременно), которая бы, наверно, убила приключенца, если бы он не был так опьянен медом. Из

ноздрей, ушей, глаз его пойдет кровь. Герой будет чувствовать, будто тело его стало очень тяжелым, он будет прилагать значительные усилия, чтоб двигаться (его скорость упадет до 30). Кожа его станет твердой, шершавой и болезненно чувствительной. (Герой повышает свое АС на 3).

По истечении одного дня королева наплодит первых собирателей и воинов. Они начнут точить мозг приключенца, пытаясь подчинить его своей воле. Герой делает спасбросок по Poison. Если провал – рой пленяет разум жертвы и герой покидает партию. Если успех – рой не может захватить контроль над ним, мутирует и становится симбионтом. Насекомые выгрызают приключенца изнутри, строят в нем улей, однако тот сохраняет свободу воли. Насекомые сообщают ему о своих потребностях в нектаре и пыльце и обещают великую силу и вечную жизнь

в обмен на то, что приключенец будет их ходячей крепостью. Количество очков здоровья приключенца вырастает до 30, он больше не нуждается ни в пище, ни в отдыхе. В крошечной темноте рой воинов будет атаковать нападающего на приключенца врага. Также насекомые делятся с героем своей мудростью - приключенец получает заклятье **Identify** (3 в день), что будет специфически работать только на растения с магическими свойствами. Герой получает эту силу независимо от того, был он раньше колдуном, или нет. Если приключенец сопротивляется и не хочет сотрудничать с насекомыми, рой покидает его, королева погибает и начинает разлагаться внутри

тела приключенца: теперь его ждет неизбежная смерть в муках.

Если мед пило больше одного человека – то соответственно в каждом из них зародится королева. Зараженные королевами приключенцы начинают испытывать друг к другу сильную симпатию и будут неразлучны. Они совершают бросок харизмы один против другого. Королева победившего приключенца становится доминантной и плодит собирателей, а королева проигравшего рождает 500 воинов и мумифицируется. Теперь приключенец с воинами будет защищать приключенца с собирателями до смерти, и не сможет отступить в бою, если носителю королевы грозит опасность.



В безлунную ночь 3 дня назад рыцарь и дама пришли к замку.

В замке намечалось пиршество и подвесные ворота были опущены.

Едва войдя в замок рыцарь и дама столкнулись со стражей и прислугой. Дама использовала один из своих магических свитков и загасила все факелы в замке.

Плотные тучи заволакивали

небо в ту ночь и часть воинов, не опасаясь света, покинула тело рыцаря и атаковала всех, кого нашла в саду и на стенах. Затем рыцарь ворвался в сам замок и начал уничтожать его жителей. В крошечной тьме рой воинов сжег всех, кого не достал рыцарский меч.

Та же судьба постигла и жителей города, что пришли сюда позже.



Городок в долине

Городок называется Сальвив. Он сейчас пребывает в запустении. Людей там очень немного, в основном старики. Там есть бедный постоялый двор, где приключенцы могут отдохнуть.

Люди в городе обрадуются появлению героев.

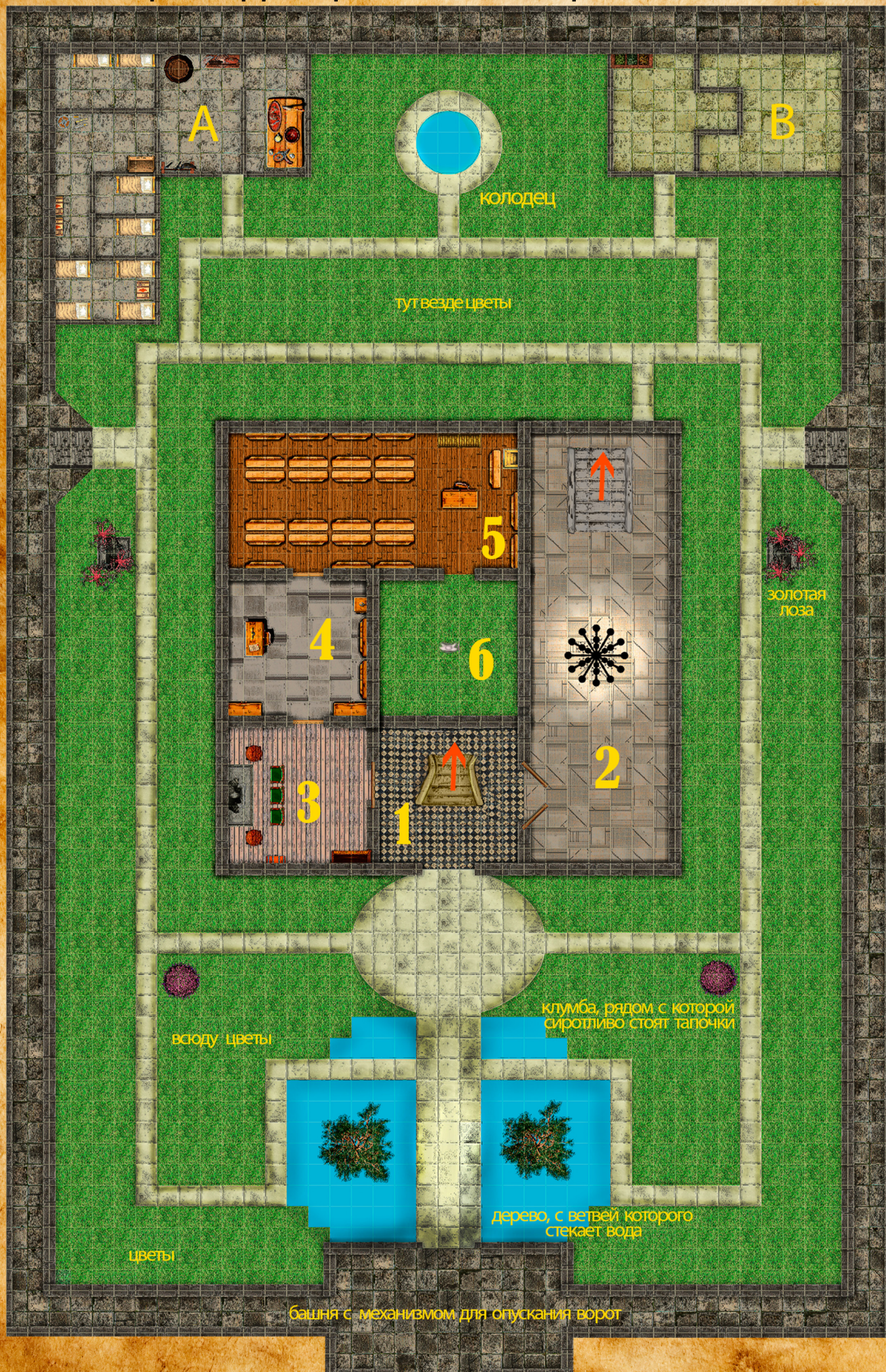
Они расскажут о загадочном происшествии в замке.

Если приключенцы захотят осмотреть трупы солдат, что выбежали из замка – это возможно. Их еще не похоронили.

Открытые участки тел солдат

как будто обожжены. Кожа изуродована и сморщена в сплошной красноватый рубец. Тела задереженели, несмотря на то, что прошло 2 дня, они все еще теплые. Кожа под одеждой чиста, явно видны трупные пятна. При попытке вскрытия – кровь их вязкая и клейкая, как смола. Солдаты одеты броню из пластин, но она выглядит так, как будто по ней пробежалось стадо быков (пластины выгнуты, сорваны – только удары страшной силы могли так изуродовать добротный доспех).

карта территории замка и первого этажа





Сад



Замок окружен неглубоким рвом с водой. Ворота замка подняты.

Во рву плавают несколько десятков тел солдат. Все они в таком же состоянии, что и солдаты описанные ранее. Оружие, если оно при них и было, кануло на дно рва, они одеты в кафтаны. Видно, что если тут и была битва, то солдаты не были к ней готовы.

Стена, что окружает замок, невысокая, с помощью веревки и кошки туда легко можно забраться.

Замок окружен садом из волшебных растений.

Особо бросаются в глаза несколько из них:

Дерево, с ветвей которого стекает вода. С голых ветвей высокого дерева стекают ламинарные потоки воды, что образуют вокруг его ствола небольшое озерцо. Если отпить этой воды, то она сплавляет зубы героя в единую кость. Теперь герой может питаться, лишь пробив себе дыру в пластине из зубов, или в диафрагме подбородка. Говорить он больше не может.

Колодец. Когда приключенец заглядывает в колодец, он видит, что прямо на уровне земли в середине круглого бортика колодца находится зеленый надутый пузырь. Пузырь занимает всю окружность колодца и выпирает наружу. Если пузырь пробит, то изнутри выстреливает гейзер воды, высотой в 10'. Если приключенец стоял над пузырем, протыкая его вручную, то его подбросит в воздух и он шлепнется на пол, нанеся себе 1д4 урона. Вместе с фонтаном воды в воздух поднимается облако пьянящего газа. Все в области 30' бросают проверку на Poison, и, если провал, становятся пьяными, получая -1 на все броски скиллов и АВ. Опыянение проходит через час.

Золотая лоза с длинными шипами. Она овивает каменную статую рыцаря в броне. Под статуей лежат покрытые ржавчиной и дырами обломки брони, из которых собственно лоза и растет.

Если лозу коснется металлический предмет (латная

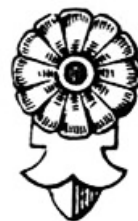
перчатка, меч, вилка) то лоза легко рвется и оплетает этот предмет. Если атакованный лозой человек одет в металлический доспех – он бросает спасбросок по Paralyze. Если провал – он оказывается весь опутан. Лоза безвредна для людей, она питается металлом. Она частично растворяет металл оружия или доспеха и вживляется в него, словно тонкая гравировка. Она очень прочна – на час после вживления, АС доспеха вырастает на 4. Однако шипы лозы прорастают с внутренней части брони и наносят приключенцу 1 очко обязательного урона каждый бой. Если лоза вживилась в огнестрельное оружие – ее шипы помешают выстрелу и оружие взорвется при следующем выстреле. Лоза будет быстро уничтожать пожираемый предмет, уже через час, во время боя, оружие и броня приключенцев сломается, выеденное лозой изнутри.

**Клумба, рядом с которой си-
ротливо стоят чьи-то тапочки.**

Клумба, похожая на круг, полностью заполнена словно плоской грибной шапкой. Шапка эта лежит прямо на

земле и покрыта фенестрами. Если наступить на шапку гриба, то она будет проседать под ногами а из фенестр под приключенцом выстрелит облако красных светящихся спор. Споры осядут на героя и он станет светиться красным. Если в течении суток споры не смыть, кожа приключенца покрывается маленькими порами, из которых, при нажатии на кожу вылетают такие-же облачка светящихся спор. Харизма героя падает (или повышается?) на 2. Он больше не может прятаться, если не окутан плотной одеждой, что скрывает его свет. Герой будет сеять споры всюду, вскоре все его вещи и резиденция начнет светиться, если споры не считать. Когда герой погибнет, его тело вскоре превратится в круглый гриб.

Также в саду много не таких экзотических, однако невероятно красивых цветов, что будут цвести и днем и ночью. Воздух будет казаться тяжелым от их ароматов.



По саду ходят **рыцарь** и **дама**. Они бродят между клумб, подолгу останавливаясь у каждой. Дама, ходит среди цветов, трогает их руками (высаживая собирателей), а затем словно нюхает или целует их (возвращая собирателей). Рыцарь стоит неподалеку, он всегда смотрит на даму. Дама иногда будет передавать мед рыцарю - рыцарь снимет шлем и поцелует даму, тогда полные меда собиратели смогут циркулировать между их телами.

Чувства обоих притуплены, посему, если приключенцы будут стараться не привлекать их внимания, то ни рыцарь, ни дама их не заметят. Однако если они будут кричать, звенеть оружием, бить друг-друга и так далее, то рыцарь двинется на источник звука. Он со звоном и лязгом будет двигаться по саду. Приключенцы заметят рыцаря на 3 раунда раньше, чем он их. Если они разбегутся, спрячутся и затаятся (бросок Stealth с бонусом +4), то рыцарь не заметит их. Если рыцарь увидит приключенцев – рыцарь атакует, а дама бросится бежать внутрь замка.

Под стенами замка с северной стороны есть два здания.

Здание А.

Дом для прислуги

Тут же кухня и склад.

В отдельном крыле жили солдаты. Там есть келии, маленький арсенал (он почти пуст, там осталось 10 мечей на 1дб урона, 10 нагрудников на АС+2).

Сейчас оба здания пусты.

Здание В.

Конюшни

В вольерах, огороженных кованной решеткой томятся кони, у которых вместо гривы и хвоста растет **лоза**. Лоза вьется по спинам коней, она тяжела от гроздьев полупрозрачных оранжевых ягод. Если съесть эту ягоду, то она будет казаться невероятно вкусной и даже вылечит 1хп. Однако плод сей полон мелких косточек. Ощущение такое, как будто они имеют маленькие лапки и сами забегают в горло по языку. (спасбросок по Poison, чтоб не проглотить, и выплюнуть все косточки). Если же приключенец проглотил косточку. То уже через минуту волосы

героя начнут выпадать. Вместо них будет проклянется нежная лоза. Особо бурному росту будет подвергаться лоза на открытых участках тела (волосы на голове, усы и борода у мужчин, если они носят

шлем или шляпу). Лоза будет покрываться маленькими белыми цветочками каждый раз, когда приключенец пьян, весел, или романтически настроен. Через год лоза начнет плодоносить.



Замок первый этаж



1.

Парадный вход.

Герои ступают по мраморному полу и разносится гулкое эхо. Здесь стены увешаны большими картинами, что изображают хозяев замка, окруженных цветами. Отсюда сразу ведет широкая парадная лестница на второй этаж.

Когда герои заходят с главного входа, по правую руку от них большая, роскошно резбленая дверь в зону 2. Эта дверь приоткрыта, оттуда сквозняком доносит тяжелый запах крови и трупов.

По левую руку небольшая дверь в зону 4. Она плотно прикрыта.

2.

Зал для балов.

Убранство здесь представлено белым мрамором, бархатом и золотом. Герои ступают по паркету, на котором из разных сортов дерева выложен сложный геометрический узор.

Сейчас здесь царит хаос. Посреди зала лежит опрокинутый банкетный стол. Бархатные шторы оборваны, стекла выбиты. Здесь стоит плотный трупный смрад. Весь пол усеян трупами стражников, слуг замка и жителей города, что пришли сюда раньше. Трупы одних раздроблены ударами рыцаря, другие же сварились под действием яда насекомых-воинов. Трупы тех, кто умер от яда на ощупь теплые. На трупах солдат будет про-

стое оружие, доспехи (например, мечи на 1д6, доспехи на АС+2).

По центру зала лежит на полу огромная люстра, которая каким-то образом обвалилась. Она металлическая, позолоченная, сложной конструкции. По этой конструкции свободно разрастается экзотическое растение, цветы которого и есть источником света.

Семя света

Большой цветок, похожий на глубокое полупрозрачное блюдо на тонкой ножке. Тонкие лепестки цветка как будто сделаны из мутного стекла. Сердцевина цветка наполнена прозрачной, маслянистой жидкостью. На дне сердцевины по центру видно светящуюся голубым светом крупную (размером с кулак) сферку-жемчужину. Жемчужина дает света, как факел.

Маслянистая жидкость, коей наполнен цветок – это самый сильный в мире клей. На ощупь она горячая, словно кровь. Когда она остывает, она мгновенно приклеивает руку (ногу, лицо) приключенца к тому, чего он коснется. Если герой разрубит цветок – его

меч станет липким и навеки застрянет в ножнах. Если он вытянет жемчужину – рука его приклеится к жемчужине. Жемчужина – это семечка этого цветка. Семечка будет приклеена к руке (ноге, мечу, лицу) приключенца всю его оставшуюся жизнь. Таким образом это растение сеется на большие расстояния. Она будет все так же ярко светиться. Оболочка жемчужины твердая, ею можно нанести 1д4 урона. Клейкие свойства остывшей жидкости пропадают через минуту.

Когда люстра падала, нектар из цветков расплескался – трупы и посуда под люстрой намертво приклеены к полу уже высохшим нектаром.

В конце зала есть широкая лестница наверх, на узкий балкон, что окружает зал по периметру.

Из зала за лестницей есть маленькая дверь для прислуги. Она выходит в сад, напротив кухни и домика для слуг.



3.

Комната с камином.

Здесь находится большой камин, украшенный роскошной резьбой.

Напротив камина стоят несколько диванов и кресел.

Стены украшены разными охотничьими трофеями.

В камине, среди золы лежит полуобгорелая книга.

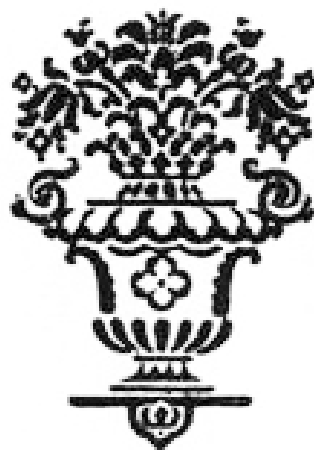
Книга Безликого

На первый взгляд страницы книги пусты. Если начать листать ее, то бумага, в руках приключенца расколется, словно стекло, и поранит его руку.

Приключенец должен бросить спасбросок по Magic, и в случае провала его кровь впитывается в страницы. На страницах книги проступает едва заметный оттиск лица героя, словно след на Плащанице. Если кровью дорисовывать поверх этих оттисков усы, бороды, татуировки – все это будет появляться на лице героя. Если поверх нечеткого контура на странице нарисовать очертания другого лица – черты лица приключенца исказятся, повторяя рисунок. Если рисовал не художник,

скорее всего герой будет изуродован. Чтоб снять эффект книги, нужно оторвать и сжечь страницу.

Также при обыскивании помещения, под ковром у камина можно найти страницу из книги безликого, где поверх мужского лица искусно нарисованы очертания прекрасной девушки.



4.

Кабинет.

Тут большей дубовый стол, на котором лежит ворох бумаг. Это отчеты о сборе податей и растратах. Тут выясняется, что огромные деньги барон тратил на наем приключенцев, чтоб те доставали ему редкие образцы растений со всего мира.

5.

Библиотека.

Здесь есть книги со знаниями о многих растениях в саду (400 книг). Книги эти написаны на всех языках мира (живых и мертвых) и лишь немногие из них на английском. В книгах описаны не все свойства растений, а самые явные, а также много легенд и домыслов (любая ересь на усмотрение ведущего). Приключенцы должны потратить несколько дней на изучение этих книг. Каждая стоит по 50 золотых монет. Некоторые книги лежат на полу, на их корешках есть кровавые отпечатки.

На письменном столе, лежит испачканная кровью книга на латыни. Название книги «[Vis vitalis](#)». В книге описаны древние защитные ритуалы, что подразумевали жертвоприношение силам стихий и безумным духам. Страницы смяты, как будто ее листали в спешке. Книга открыта в том месте, где несколько страниц неаккуратно вырвано. На столе и на страницах видно много кровавых отпечатков.

У дальней стены один из книжных шкафов отодвинут, обнажая потайную дверь, за

которой начинается крутая лестница – вход в подземелье под замком. На ступеньках и на стенах узкого коридорчика видно следы крови.

Из этого места есть выход во внутренний двор.



6.

Внутренний двор.

Здесь есть одна большая клумба, на которой растет очень древнее и опасное растение.

Старик: АС3, hd3, здоровья 15.

Это растение выглядит, как старик, что сидит в позе лотоса. Его длинные волосы и борода уходят в землю вокруг него и есть по сути корнями. Земля вокруг старика пористая, мягкая, полностью пронизанная его корнями-волосами. Старик тихо бормочет что-то. Его веки плотно зажмурены.

Если растение будет атаковано, то оно вздыбит землю вокруг себя корнями и приключенцев начнет засасывать в грунт.

За первый ход все, кто находится во внутреннем дворе, провалятся в грунт по колени.

За второй ход – по пояс.

За третий – по горло.

На четвертом ходу обидчики будут похоронены заживо.

Если внести старику больше 15ти очков урона за 3 хода, то погружение под землю прекратится и приключенцы смогут раскопаться.

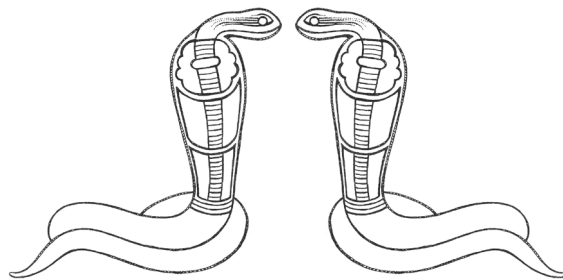
Когда старик убит, у него из открытых глазниц выползают **две желтые змеи**. Они человеческими голосами благодарят своего спасителя и предлагают в награду дар смертоносности древних служителей

смерти.

Если приключенец соглашается, змеи просят подать свои ладони и кусают их, после чего рассыпаются на золотистую чешую.

Ладони приключенца начинает жечь, и искажаться. Пальцы склеиваются, кости плавятся, кожа отслаивается и зудит. Когда приключенец пытается содрать отмершую кожу, он видит, что руки его превратились в змей.

Если змеи атакованы, они будут кусать обидчика, и при успешной атаке – **жертва получает 2д4 урона и делает спасбросок по Poison**. Если провал – смерть.



Дар служителей смерти

Руками-змеями можно нанести 2д4 урона. Жертва бросает спасбросок по Poison – если провал – смерть. Герой может наносить нелетальные атаки, не используя яд. Эти руки не позволяют сражаться, используя оружие, однако герой сможет хватать и переносить тяжелые предметы в пастях

змей. Герой не сможет испол-
нять тонкую работу, например
взламывать замки, писать и
т.д. Руки-змеи будут приво-

дить в ужас других людей: все
враги бросают проверку мо-
рали, едва завидев их.



карта второго этажа





Замок второй этаж

7.

Комнаты для гостей.

Здесь в шкафу прячется **служанка**.

Она расскажет, что 3 дня назад, во время пира, внезапно гроыхнуло словно громом и весь замок погрузился во тьму. Первые мгновенья она не могла дышать, а потом услышала крики и лязг в саду. Не успели в замке опомниться и разжечь угасшие лампы, как внутрь ворвалось какое-то чудовище.

Служанка бросилась бежать и спряталась здесь. Служанка нулевого уровня. Попросит вывести ее из замка.



8.

Комната дочери барона.

Здесь есть несколько шкафов с красивыми платьями и эротическими игрушками. Потолок тут зеркальный. Также в углу комнаты в большом горшке растет дивный цветок.

Бабочки

Это цветок с огромным шарообразным соцветием, состоящим из голубых полупрозрачных лепестков, что хаотично торчат во все стороны и слегка подрагивают. Если соцветия коснуться, то оно мгновенно разлетится на сотни крупных бабочек. Бабочки будут летать вокруг, садиться на цветы и героев.

Внутри соцветия в шелковых нитях висит мумифицированная голова. В приоткрытом рту у этой головы виднеется блестящая монета. Если герой возьмет эту монету в рот, то

бабочки облепят его голову. Они слегка щекотные, ползают, делают массаж и пудрят героя пылью со своих крыльев (харизма +4).

Монета окисляет зубы приключенца. Если рот после монеты не полоскать, то зубы героя чернеют, а затем сгнивают и выпадают через 3 хода (30 минут).

В этой комнате будет прятаться **дама**, если на нее напасть ранее и она убежит.

9.

Комната владельцев замка. Дверь в эту комнату сорвана с петель и приставлена к дверному проёму. Внутри разруха: все шкафы раскрыты, содержимое вывернуто наружу. Матрац и подушки на кровати разрублены. На полу лежат обломки рам от картин, осколки разбитых сервизов, перья подушек и так далее. У дальней стены стоит стеллаж (там наверное были драгоценности), стекло которого разбито.

В центре комнаты на полу лежит мертвый мужчина в одежде горожанина. Тело его изрезанно.

Вокруг него в деревянный паркет воткнуто 4 черных меча.

Черные мечи

Тонкие мечи из черного материала, лезвия их матовые, шершавые (**1д8 урона**). Рукоятка грубая, не имеет украшений.

Когда приключенец берет в руку один из мечей и вытаскивает его из паркета, три остальных исчезают.

В то же мгновение буквально из теней в углах комнаты выходят трое вооруженных существ.

Демоны черных мечей: hd2, AC14, Здоровье 10, скорость 60'

Атака мечем на 1д8 урона.

Они имеют размытые дрожащие очертания высоких людей. Каждый из них вооружен исчезнувшим было черным мечем, таким же, как у героя. Они все бесплотны, пока не ударят. Когда чудовище наносит удар мечем туманный контур его становится явным и форма его стабилизируется на мгновение. (чудовище покрыто черными пластинами, словно броненосец, имеет жуткие клыки и рога, един-

ственный свой глаз оно сжимает в собственной пасти).

После атаки - чудовище снова становится тенью.

Оно может быть атаковано лишь тем, кто ходит по инициативе непосредственно после него. Герои могут поздерживать свои действия так, чтоб каждого из них мог успешно атаковать одного демона, но одновременно бить одного все они не смогут.

Заклятье Bless убивает демона мгновенно.

Чудища в бесплотной форме могут проходить через предметы и людей. **Когда демон проходит через приключенца, тот бросает спасбросок по Poison.** Если провал, то густой демонический туман оседает в легких приключенца: теперь, когда демон бьет, то туман превращается в демоническую плоть, **нанося герою 1 урона.** Демоническая плоть вырастает в приключенца и теперь он всегда дышит темным туманом и его невозможно задушить. Но если он лечится магией клерика, то получает 1д4 урона и демоническая плоть внутри него отмирает вызывая чахоткоподобное заболевание от которого герой

будет вечно мучаться кашлем и конституция его упадет на 5.

Демоны первой своей атакой кинутся на того, кто добыл меч. Но они будут отвлекаться на его союзников, если те будут защищать атакованного. Когда демоны побеждены, они и их мечи исчезают.

Когда повержен первый демон, кровь приключенца с черным мечем брызнет у него из горла, обжигая его и делая голос демоническим, реющим.

Когда повержен второй демон, кровь пойдет у приключенца из глаз, закрашивая глазные яблоки в черный, делая его взгляд невероятно пугающим (все враги приключенца должны бросить проверку морали прежде, чем начать бой).

Когда повержен третий демон, кровь польется потоками из всех ран приключенца, зарубцовывая их ужасными, слабо светящимися шрамами – теперешнее количество здоровья героя теперь навсегда станет его максимальным количеством здоровья.

После победы над всеми демонами, меч в руке героя приобретает металлический

блеск. Теперь демоны служат владельцу меча. Во время каждого удара мечем, вокруг врага приключенца возникают 3 демона и также бьют. **АВ героя увеличивается на 5. Теперь урон от меча 3д8.**

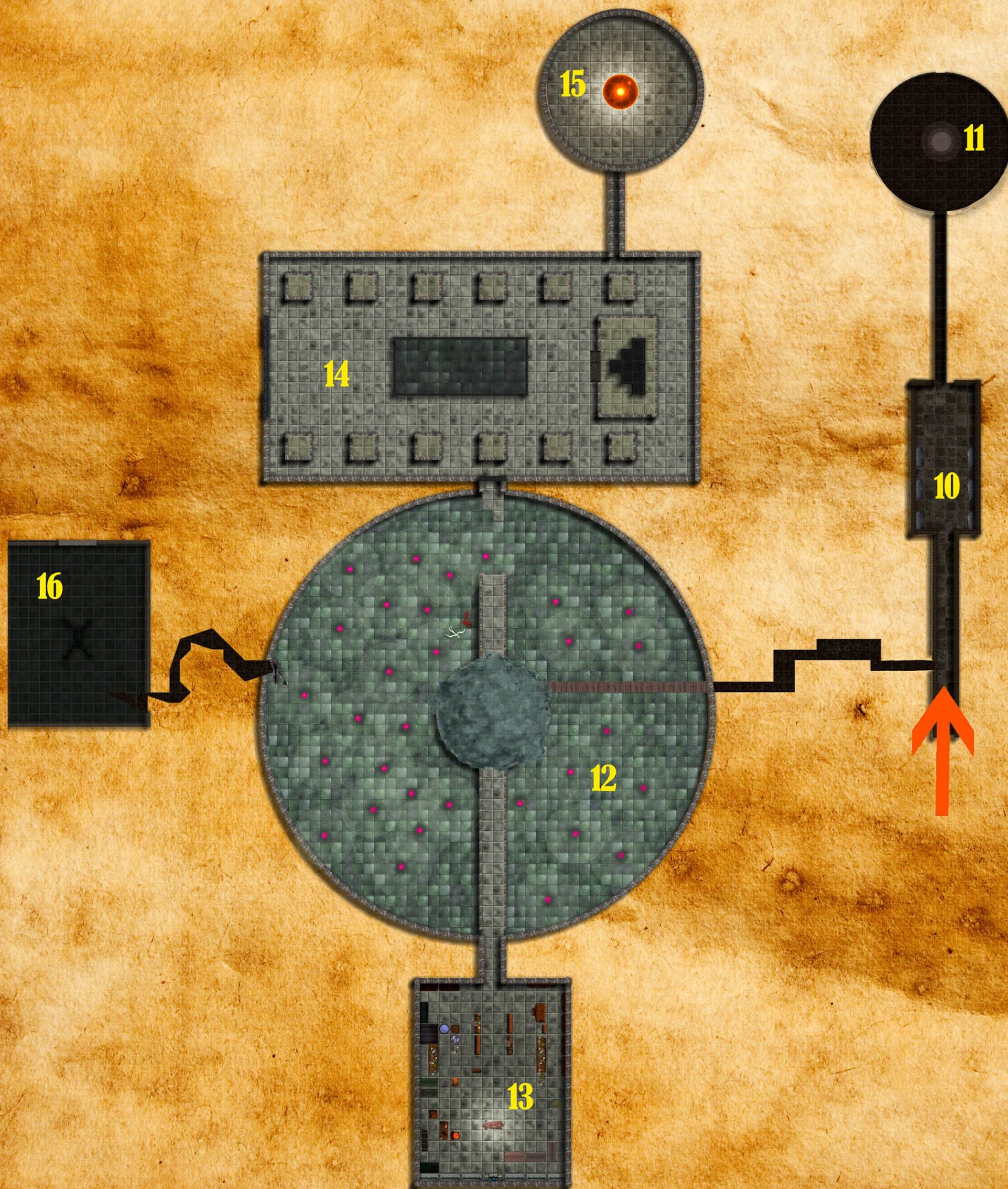
Связь меча с приключенцем можно разорвать заклятием Remove Curse. Тогда все демонические свойства персонажа исчезают, раны его снова открываются (бросок

по Poison, или герой начинает страдать от кровотечения). Меч при этом рассыпается в пыль.

Если владелец меча передает его кому либо – меч в чужих руках теряет магические свойства. Если владелец меча погибнет, меч вонзится в землю, рядом с павшим героем, а рядом появятся еще 3 меча и они будут ждать появления нового достойного хозяина.



карта подземелья





Подземелье

Приключенцы на 30' спускаются в подземелье по крутой лестнице. После нее следует широкий, обложенный резбеным камнем коридор, что ведет прямо в склеп.

В стене этого коридора гру-

бо пробит боковой проход, что ведет в зону 12. Арка прохода просто выдолблена в каменной стене, а за ней следует узкий лаз, стенами которого является твердый грунт.

10.

Склеп

Длинный зал склепа, роскошно украшен лепкой и резьбой. На полках у стен стоят саркофаги. Всего 6 саркофагов. В каждом саркофаге лежит древний мертвец в одеждах, которые когда-то были роскошными, но теперь истлели. Украшений и ценностей при них нет. Несколько полок пусты.

Роза, что растет во тьме

В одном из саркофагов труп женщины увит колючей розой. Огромные черные цветы раскрыты, больше похожи на розы шиповника с алой сердцевинной.

Женщина держит в руках вееры из темных перьев. Внутри пустых глазниц женщины что-то блестит. Это две огромные золотые монеты, что провалились внутрь черепа.

Вся внутренняя поверхность черепа увита шипастими стеблями розы.

Если приключенцы пытаются вытащить монеты, они царапают ладони о шипы. Если осмотреть раны, то видно, как вены вокруг раны темнеют. Через несколько мгновений герой начинает ощущать сильную головную боль. Его глазные яблоки разрушаются и вытекают из орбит. Под веками у него созревают два

огромных черных бутона. Когда герой открывает глаза, бутоны распускаются. Их лепестки выступают их глазниц и улавливают наименьшее движение воздуха вокруг. Таким образом герой может «видеть» даже в крошечной тьме.

В подземелье и помещениях воздух спертый и стоячий, посему герой может четко осязать лишь на расстояние 10 футов вокруг и получает **-4 штраф к атаке**. Однако если герой возьмет веер или другое приспособление, и искусственно создаст движение воздуха, то он сможет осязать, как если бы был зрячим, и не получать штрафов в бою. Также он **получает +4 на Search потайных дверей и проходов, и всегда сможет указать в какую сторону выход из подземелья**.

За статуей ангела у дальней стены склепа есть узкий проход наверх. Он ведет в зону 11.



11.

Страж

Небольшая круглая пещера, потолок и стены которой полностью выполнены белесыми корнями, что расходятся из центра потолка. Меж этих корней виднеются останки человеческих тел: мертвецы в древних одеждах и древней броне словно опутаны и задушены корнями. С потолка свисают руки некоторых из них. Тонкие корни же, свисают вниз, будто нити.

На полу прямо по центру комнаты расположена круглая каменная плита, испещренная примитивными рунами.

Рядом с этой плитой лежит женщина в роскошных одеждах, пропитанных кровью. Если ее осматривать, станет ясно, что она погибла от кровотечения: ее ребра с левой стороны смяты сильным ударом, рука сломана. Это дочь барона. Кровь вокруг нее не растеклась, а склеилась в желеподобную массу из-за яда магических насекомых, что атаковали ее ранее. Ее руки обожжены ядом.

Рядом с ней лежат две окровавленные страницы из книги

«Vis vitalis», что была описана выше. На этих страницах есть описание ритуала, согласно которому «нужно принести в жертву свою кровь и разум, чтоб обрести могущество древних, для защиты земли». Согласно описанию, просящему силы нужно заполнить символы на алтаре собственной и только собственной кровью. Крови нужно очень много, на 6 очков здоровья, так, что малокровный или раненый приключенец (имеющий меньше 6 очков здоровья) не сможет этого сделать. Приключенец должен быть предупрежден об значительной кровопотере, что его ждет и предупрежден еще раз, когда заполнится половина символов. Если кто-то из приключенцев пожертвует свою кровь, чтоб помочь в заполнении символов, ритуал не сработает. Кровь мертвой женщины алтарь не осквернила.

Когда символы заполнены кровью, приключенец должен преклонить колени в центре алтаря и вознести молитвы древу-защитнику. Текст молитвы представляет собой стих на языке слишком

древнем и нечеловеческом, чтоб кто-то из героев мог его знать. В книге приведена транскрипция заклинания. Едва приключенец заканчивает читать молитву, как корни с центра потолка устремляются к нему и обвивают его голову, он влазят ему в рот, в глазницы, в уши, ломая череп. Корни за голову поднимают тело приключенца над землей. Жертва ритуала начинает содрогаться: древние силы вырывают его разум из смертной оболочки. Пролитая на алтаре кровь впитывается в камень, словно в землю. Корни, которыми увит потолок и стены зала, начинают шевелиться, и выпускают в маленькую пещеру древнего воителя.

Это воин, что сражался и погиб в лесах. Древнее древо пленило его тело и душу, превратив в своего солдата, что вечно спал среди корней.



Воин страж: ХД7, здоровья 25, скорость 40, имеет +7 к АВ. Под броней и одеждой видно его полуразложившееся тело, его глазницы пусты, явно слышно трупный запах. Харизма считается 2. Существо может говорить лишь тихим шепотом.

Вооружен древним сколотым мечем (1д12 урона);

Одет в броню из пластин и шкур (АС 16).

Герой полностью контролирует воина. Воин не может залечивать раны, считаются нежитью. Они не будут болеть, пьянеть.

Герой-жертва так и остается висеть на корнях - он теперь навсегда связан с деревом.

Если контакт с корнями прерван (его оторвали, перерубили корни), тело его падает бездыханное, воин рассыпается.

Теперь приключенец фактически представляет собой нежить-мечника. Он не нуждается в пище и отдыхе, может путешествовать на любые расстояния отсюда.

Когда его связь с деревом установлена, герой сразу осознает, что каждую полную луну должны быть принесены кровавые жертвы, чтоб поддерживать магию, что связывает воина с подвешенным на корнях приключенцем. (Необходимо ритуально убить на этом алтаре одного взрослого человека: его кровь должна вновь наполнить символы. После ритуала, корни затащат бездыханное тело в толщу стен или потолка пещерки.

Первая жертва должна быть принесена немедленно!



Несколько десятков тысяч лет назад в толщу породы на склоне горы был перенесен из другого мира еще один древний склеп. В этом склепе спит беспробудным сном древний повелитель внеземной цивилизации. Замок был построен прямо над ним. Несколько лет назад владельцы замка обнаружили, что рядом с их семейным склепом соседствует

еще один подземный комплекс и прорыли туда ход.

Из-за глупости или трусости своей они не рассказали об этом подземелье никому.

Барон Ернст Люгерт в зоне 13 обустроил себе тайную лабораторию. В зону 14 он заходил единожды, после чего приказал замуровать туда вход. Про существование зоны 16 никто до сих пор не знает.



12.

Зал с водой

Огромное помещение – искусственная пещера со стенами из синего камня. Зал этот идеально цилиндрической формы, заполненный водой. По центру этого озера над водой возвышается, словно остров, цилиндрическая конструкция из голубоватого камня, куда от зоны 10 ведет тонкий подвесной мост. Другие мосты (в зоны 13 и 14) широкие, сделанные из такого же голубоватого камня и являются частью архитектурного ансамбля. Мост в зону 14 обвален – нужна веревка, чтоб перелезть. На острове есть немного земли и там растет дерево Колыбель Мары, чьи ветви, что свисают вниз, как у плакучей ивы, целиком накрывают остров словно шатром.

Колыбель Мары

Это белое дерево, которое имеет тонкие и мягкие ветви, что свисают вниз, как у плакучей ивы, отгораживая пространство под кроной дерева от чужих глаз. Листья его – это липкая белесая чешуя. Ствол полностью

облеплен большими (размером с голову человека) полупрозрачными икринками, внутри которых видно как ворочается светлый зародыш, неясных очертаний. Это зародыш Мары гор. Если оболочка икринки повреждена (она по прочности, как кожица арбуза) то из нее вырывается облако белого магического тумана. Туман заволакивает все вокруг. Вместе с этим из икринки выскакивает светлое четвероногое **существо с неясными очертаниями**. Оно имеет АС 25 и юрко теряется в плотном тумане.

Когда Мара гор выпущена, на протяжении суток всю долину заволакивает плотным туманом. В таком тумане можно видеть лишь на расстоянии вытянутой руки. Мара бродит в тумане и отравляет разум людей: все существа 0го уровня (все, кроме нескольких старых людей в городе) покинут долину и уйдут в горы, где погибнут, упав со скал, или утонув в горных реках. Мара быстро растет, она будет являться людям словно большое белое существо (олень, конь, человек), окутанное дымкой. Если разбить

несколько яиц – Мар будет несколько. Магический туман пропадет на следующее утро и будет возвращаться каждое полнолуние.

Руки того, кто раскалывает яйцо в течении двух ходов (20 минут) становятся бесплотными и невидимыми. Герой может усилием воли заставлять свои руки материализовываться, чтоб мочь брать предметы, держать оружие. Но он плохо контролирует эту свою способность, так что, если при броске на попадание герой выбрасывает 5, или меньше, то рука его теряет материальные свойства, и он роняет оружие. Зато каждая его успешная безоружная атака считается смертельным

ударом, так как он может пробивать противников бесплотной рукой и материализовывать ее внутри их, повреждая жизненно важные органы. После каждой такой успешной атаки приключенец и его противник получают 1д4 урона, но противник кидает спасбросок по Poison. Если провал - он погибает, сколько бы очков здоровья у него не было (считать, как если бы герой вырвал ему сердце, или легкое, или смял мозг). Такой стиль боя будет эффективен лишь против тех, у кого эти жизненно важные органы есть. То есть, живого мертвеца, желатиновый куб и прочих подобных чудовищ так не победить.



Когда рычаг в зоне 12 активирован, то вода в этой зоне сливается в несколько шлюзов, что открываются в у основания острова.

Глубина подземного озера около 40’.

Обнажается гладкое каменное дно. Все дно сплошь покрыто странными растениями.

Цветы, бутоны которых вечно закрыты

Большой (размером с человеческую голову) фиолетовый бутон возвышается на толстой ножке над (20 на 20 футов) зеленым полем, словно сотканном из желтоватых то ли усиков, то ли корней. Усиками растение крепится ко дну и питается, бутоном – защищает усики. Усики очень чувствительны к касанию, и, если их коснуться, то бутон выстрелит в сторону обидчика струей из черной маслянистой жидкости (**спасбросок по Breath Weapon, чтобы увернуться**). Жидкость жутко смердит. Когда герой стирает с себя эту субстанцию, на коже его остаются черные руны. Они могут быть прочтены магом, как заклинание.

ГНЕВ ПРИРОДЫ.

Это заклятие, которое превращает обидчика природы в ее защитника. Носитель рун, с которых прочитано заклинание становится потусторонним существом, вечно обязанным защищать все живое. Игрок теряет контроль над персонажем.

Теперь это **Страж**. Огромные совиные глаза его светятся

синим, кожа становится полупрозрачной, спина обрастает черными перьями. Ладони героя превращаются в когтистые лапы (**1д4 урона**). Страж чувствует боль и страдания каждого живого существа. Он едва-едва может есть (считать, как если он отныне имеет вечный штраф из-за 4х дневной голодовки). Он объявляет зону в милю вокруг места своего обращения своим заповедником. Там он получает:

21 АС.

При его первой атаке из укрытия враг всегда считается Surprised.

Заклинания:

Charm person

Wall of fog

Страж будет яростно атаковать любого, кто, проникнув в его заповедник, будет там вредить.

Если обращение произошло в крупном городе, страж обезумеет от боли и страданий. Он будет уничтожать население в городах, атакуя ночью. Он убьет всех бездомных, затем начнет влазить в дома. Так будет, пока город не опустеет, либо Страж не будет убит.

Когда герой совершает передвижение по дну колодца, он должен пробросить спасбросок по Paralize. Все герои, что идут за первопроходцем по его следам могут спасбросок не делать – растению нужно довольно долгое время, чтоб накопить магических чернил для следующего плевка.

Также на дне осушенного озера лежит **2 труп** **внеземных существ**.

Они гуманоидные, прямосто-ячие, но похожие не птиц – рукокрылые, имеют короткий клюв. Внутри клювов имеются по 4 ряда мелких зубов.

Одно имеет светлые, жесткие, полупрозрачные перья-пластинки, похожие на крылья стрекоз. От существа исходит магическая аура. Если перьями существа оперить стрелы, то они никогда не промахнутся мимо цели. Голова существа обвязана тканью. Если ткань размотать, видно, что у него в глазах, вместо глаз – два шарика из темного металла.

Два тяжелых шарика

Каждый шарик весит, словно

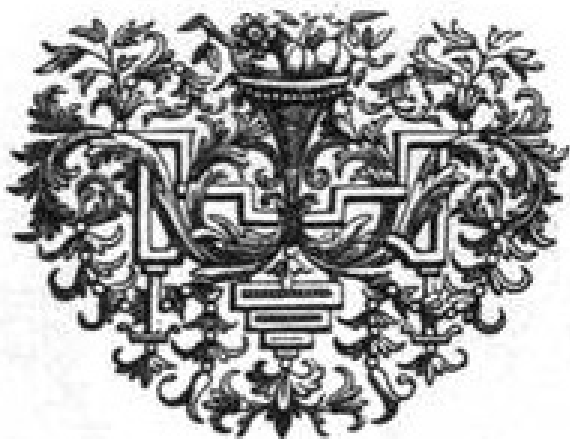
гигантский булыжник - несущий его герой сразу получает плюс 2 степени нагруженности. Брошенный, шарик приобретает магическое ускорение и может пробить каменную плиту. При попадании в живое существо – убивает его.

Вторая птица имеет красные перья. На голову птицы надеется шлем из темного металла, который заканчивается длинным клювом – мечем. Грудная клетка птицы разорвана.

Птичий шлем

Так, как этот шлем не был предназначен для людей - если герой надевает этот шлем, его угол обзора значительно сужается (-3 к АВ) и герой теряет возможность делать проверки на Search. Однако в свой ход герой может клюнуть врага и «откусить от него» 1д4 хп. При этом шлем начинает нагреваться и герой явно чувствует, что, как будто в просвете между шлемом и его головой ползают горячие черви. Если герой снимет шлем – то все «навампиренные» очки здоровья пропадут, и герой может умереть.

Во внешней стене искусственного озера, прямо у его дна есть трещина. В эту трещину может протиснуться человек. Это вход в зону 16.



13.

Хозяин замка, почетный **барон Эрнст Люгер** участвовал во многих битвах и был бесчисленное количество раз ранен в бою. В последнем бою он потерял руку, что вынудило его отказаться от дальнейшей военной карьеры.

Он закрылся в собственном замке и начал собирать целебные и магически растения со всего мира. Он изучали их и проводил бесчисленные эксперименты, силясь изобрести лекарство, что заживляло бы боевые раны.

Спустя годы селекции он смог вывести вид **грибка-паразита**, что вызывал у хозяина способность к невероят-

ной регенерации тканей. После успешных экспериментов над животными, он заразил грибком себя. Старые раны грибок не заживил, однако все нанесенные новые раны затягивались мгновенно.

Продолжая эксперимент, барон отрубил себе палец и палец вскоре отрос. Однако из отрубленного пальца в свою очередь начал вырастать новый барон. Рост этот был неестественен и патологичен. Существо, которое развивалось в результате получалось диспропорциональное, уродливое – разные части его тела росли с разной скоростью.

Рост этого существа значительно опережал его развитие – оно было едва ли разумно и судя по всему испытывало ужасные мучения. Однако клон барона имел примитивный разум – это был разум волшебного гриба паразита. И единственное, что хотел этот гриб – это множиться.

Чудовище атаковало барона и отрывало ему все конечности. Барон стал регенерировать, а из конечностей начали расти другие чудовища. Очевидно, они не могли расти полноценно без питания, на одной

лишь черной магии гриба. Посему они получались мелкими, ужасными – не все их конечности развивались, некоторые не имели глаз, или шей, форма иных искажалась настолько, что человек в этом чудовище вообще не угадывался. Будучи слишком слабыми и глупыми, чтоб выбраться из лаборатории, они продолжали терзать барона в бессмысленной жажде увеличивать свое количество. Они четвертовали его, вырвали ему нижнюю челюсть, половые органы, внутренности. Однако черная магия заживляла тело барона снова и снова, не давая умереть и обрекая на вечные мучения.

Лаборатория.

Дверь сюда приоткрыта. Из-за двери раздаются хрипы и стоны боли.

Большое квадратное помещение.

Здесь царит полная разруха. Столы с алхимической аппаратурой опрокинуты, полки с образцами сорваны, шкафы с книгами и ингредиентами разбиты.

Посреди лаборатории на низкой железной кушетке лежит

искалеченное тело барона. Он четвертован, кастрирован, выпотрошен, у него нет глаз, ушей, носа и нижней челюсти. Кушетку окружают ужасные существа, похожие на неудачных големов. Они все истощенны, их кожа бледна и полупрозрачна, их тела слабы, неестественны, диспропорциональны и уродливы. Одни лежат на полу недвижимо, другие хрипят и извиваются, ворочаясь в осколках разбитых мензурок, третьи же – самые большие, окружили кушетку и зубами, руками и другими подобиями конечностей терзают тело барона. Оторванные куски они бросают на пол вокруг. Сейчас почти весь пол лаборатории залит кровью, слизью и засыпан разбитым стеклом. Разорванный барон уже не может кричать и лишь стонет от боли.

Единственный источник света здесь, это банка с люминесцентной жидкостью, что свисает с потолка прямо над столом с бароном. Света она дает меньше, чем свеча, посему освещает лишь центр помещения.

Стекло, рассыпанное по полу лаборатории скрипит и

ломается под ногами, и приключенцам будет сложно бродить по погруженной во мрак лаборатории не привлекая внимания чудовищ ([проверка Stealth](#)).

Плоть от плоти.

Все детища от плоти барона и черной магии – безумны и агрессивны. Они начнут страшно визжать и бросятся в атаку, едва заметив приключенцев. Большинство из них еще слишком слабые и мелкие (размером от человеческого младенца до небольшой собачки). Они не могут сражаться и нанести стоячему приключенцу вред. Они бросают инициативу в месте с героями и нападают по своей инициативе. Результатом их атаки станет то, что местность для приключенцев станет труднопроходимой (уполовинивает скорость), так, как монстры будут хватать их за ноги и полы одежд.

Однако среди них есть 3 крупных (размером с дварфа) и обладающих достаточной силой, чтоб сражаться.

Один из них: АС5, ХД2, здоровья 10, скорость 30 горбатый, кривоногий, руки его маленькие, недоразвитые - однако он имеет раздвоенную голову, из огромной открытой пасти которой под всеми возможными углами торчат зубы и свисают застывшие волосы. Атака: укус на 1д8 урона. Чудовище получает штраф к попаданию -3.

Другой: АС12, ХД2, здоровья 5, скорость 50 вообще на человека не похож, а похож на змею. Не имеет конечностей, но имеет длинный позвоночник, по всей длине которого растут подвижные ребра. Чудовище двигает ребрами, как скалапендра ножками и таким образом двигается. Кожи со стороны живота у чудовища нет и, двигаясь он волочит по земле собственный ограноконплекс, что прикреплен к позвоночнику связками. Атака: Ловкое чудовище **получает бонус на попадание +5**. Он пытается обвиться вокруг приключенца (**при успешной атаке и чудовище и герой бросают д20 с модификатором силы друг против друга: если побеждает чудовище –**

приключенец схвачен, если приключенец – то чудище отброшено). Схватив приключенца, чудище валит его на землю и душит на 2 урона каждый раунд, пока в проверке силы не победит приключенец, или чудовище не будет убито третьим лицом.

Третий: АС12, ХД2, здоровья 10, скорость 50 из чудовищ похож не человека больше всех. Его грудная клетка непропорционально велика, а голова утоплена в плечи подбородок. Первая его атака – это чардж по ближайшему

приключенцу, при котором он наносит 1д6 урона. Если сия атака была успешной, приключенец должен бросить спасбросок по Paralyze, или упасть с ног. Остальные атаки его будут медлительны (со штрафом -4 на попадание, и наносить 1д4 урона).

Все приключенцы, что упали, подвергаются атакам мелких чудовищ и получают 1 урона каждый раунд, пока не встанут.

Порубленные и растоптанные чудища будут регенерировать и восстановятся через сутки.



В лаборатории есть дневник с описаниями экспериментов барона.

Есть образцы магического грибка-паразита. Чтоб заразиться грибком, образец нужно инъекционно ввести себе в вену. Шприцы в лаборатории тоже есть.

Заразившись грибком, приключенец будет невероятно

быстро регенерировать, восстанавливая очко здоровья в час. Его отрубленные конечности будут отрастать, смертельные раны не будут смертельными (в нуле здоровья, приключенец падает в обморок, однако снова встает через сутки с 1 очком здоровья и его конституция после этого навсегда понижается на 2).

Когда конституция героя упадет до 2, его тело будет настолько изувеченно черной магией, что он не сможет двигаться и будет вечно жить во тьме подземелий, вынужденный пожирать собственное тело, чтоб выживать. Из его отрубленных частей тела будут расти клоны, как и у барона. Уничтожить приключенца можно, если сжечь, утопить, или зарыть в землю его тело. От зараженного теперь можно отрезать куски и есть вместо пайков.

В лаборатории есть виварий, но почти все животные там мертвы, их тела разорваны опухолями. Живой осталась лишь одна крыса, которая сидит и беспрестанно жрет собственное, неестественно разросшееся, тело.

Раньше это помещение было центром управления структурами склепа. Здесь есть несколько приборных панелей, что выглядят как древние каменные кафедры, покрытые рунами, выступами и рычагами. Эти технологии слишком высоки для людского понимания, однако при успешном

броске Архитектуры, герои смогут найти единственный аварийный рычаг, который можно повернуть человеческими руками. При активации этого рычага, вода в зоне 12 сливается и становится видно дно подземного озера и вход в зону 16.

Если барон Ернст Люгерт будет спасен, он регенерирует за сутки, будет очень благодарен приключенцам и щедро их вознаградит. Он пошлет письмо в свою другую резиденцию и вскоре за ним приедут и привезут награду для приключенцев (по 1000 золотых каждому).



Склеп короля

Каменный мост, ведущий в эту локацию частично обвален. Нужна веревка, чтоб туда добраться. В эту локацию ведут тяжелые двери из цельного дерева, окованного металлом. Двери подперты снаружи деревянными брусками.

Это гигантский зал, с высоким потолком. Он украшен двумя рядами колонн, что полностью покрыты геометрической резьбой, которая слабо светится желтым светом.

По центру зала стоит огромный саркофаг. Он 30 футов в длину и 10 в ширину. С его резбленной крышки сколоты обломки, на нем видно зазубрины и следы крови. На полу рядом лежит 5 абсолютно белых скелетов рукокрылых существ. Крылья их сломаны, голова одного раздроблена. Никакого оружия при них нет.

В одном конце зала есть огромная каменная дверь, размером с замковые ворота.

В другом конце на возвышении стоит огромный каменный музыкальный инструмент. Он похож на орган, только трубы его не смотрят вертикально вверх, а расходятся из центральной точки, словно перья в павлиньем хвосте. Инструмент имеет несколько десятков клавиш, на которых изображенный символы. Прямо перед лицом играющего находится каменная плита, на которой выгравирован текст, состоящий из рун на клавишах.

Если клавиша инструмента нажата, все, кто находится в зале, должны бросить спасбросок по Magic Device. Если провал – они пропевают странное слово на незнакомом им языке. Если начать «играть» выгравированный на камне текст, то все пораженные магией инструмента, начинают петь дивную песню, идеально попадая в ноты. При этом они не могут ни замолчать, ни закрыть рот, ни убежать. Когда песня сыграна полностью, саркофаг открывается.

Древний богоподобный король-тиран пробуждается от вечного сна. Его враги не

могли уничтожить его, и пленили в саркофаге, который они перенесли в другой мир с помощью могущественной магии.

Король-тиран будет вставать из саркофага 3 раунда.



Король-тиран (ХД30, 100 очков здоровья, скорость 100')

Ужасный великан, похожий на покрытую чешуей птицу. Он имеет 3 головы, каждая из которых имеет по семь рогов. Когти его пронзают камень, словно мягкую землю. Его клювы, словно клювы крепостных таранов, его раскрытые крылья занимают весь зал. Глаза всех трех голов пылают желтым огнем.

Атака: Любая атака древнего чудовища абсолютно смертельна, однако за свой ход он может атаковать лишь одну цель.

Король-тиран направится к огромным закрытым воротам

в дальней части зала. Он открывает их, потянув когтями за металлические кольца на воротах.

Если колдовской круг в зоне 15 не нарушен, за воротами будет пласт земли. Тогда чудовище обезумев от ярости и начнет метаться по залу, снося колонны. Он проломает слишком маленький дверной проем и выскочит в зону 12 где он развернет крылья и, пробив головами потолок, улетит в небо нашего мира. Темные культы предсказывали пришествие монстра-короля и чудовище быстро найдет могущественных последователей. Они помогут ему взойти на трон Англии, а после захватить весь мир и низвергнуть на него настоящий Ад. Если Король-тиран увидит приключенцев, он обратится к ним без слов, телепатически, называя их земляными червями. Он сразу поймет, что эти мелкие зверьки перед ним – явно не его тюремщики, скорее случайные спасители. Он спросит, где находится его тюрьма. Получив ответ, он прикажет «земляным червям» вывести его отсюда. Конечно же, все выходы из этого

подземелья слишком мелкие для такого великана. Тогда, все равно, он вырвется через потолок в зоне 12.

Если же магический круг в зоне 15 разрушен, за воротами откроется роскошный вид на скалистые горы. Король-тиран расправит крылья и улетит искать и карать своих врагов. Птицам не нужны дороги, посему в этом мире их почти нет. Приключенцы могут двигаться по скалам, используя веревки.

Если приключенцы попро-

сят милости короля, в награду за спасение, тот отдаст им **несколько перьев со своего крыла**. В мире, где правит король-тиран, предъявив эти перья, можно получить фактически что угодно. Перья твердые и острые, словно мечи. Ими можно нанести **1д6 урона**, и после успешной атаки жертва воспламеняется.

В стене этого зала есть маленький проем в зону 15. Двери в проеме нет, посему от туда льется желтое свечение.



15.

Круглая комната

В центре комнаты над землей левитирует сияющий желтым светом магический аппарат. Он выглядит, как два полупрозрачных глобуса, что вращаются один внутри другого.

Вращение сфер идеально совпадает. Это прибор, что поддерживает нахождение склепа в мире людей. Вокруг сфер кругом стоят 30 полуразложившихся трупов птиц. Это принесенные в жертву, чьи души поддерживают работу

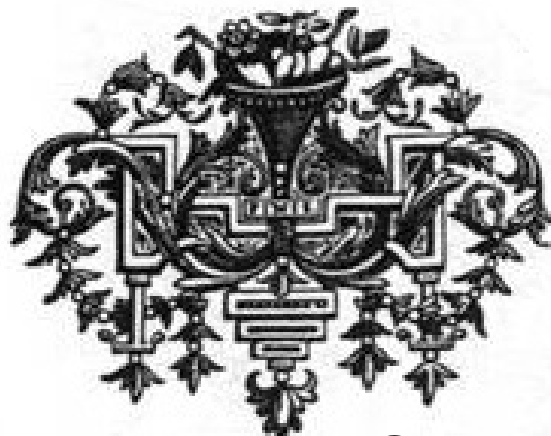
прибора. Птицы стоят, сцепившись когтями на сгибах крыльев, словно взявшись за руки.

Если круг мучеников разорвать или разбить хрупкие сферы, то склеп перенесется в мир, где он был построен – в скалистые горы, населенные птицами. В процессе перемещения храм вздрогнет, словно от землетрясения.

Выходы из зоны 12 будут

перекрыты каменной породой скалы – приключенцы не смогут вернуться домой.

Если сферы разрушить – назад дороги нет. Однако если поломка наступила из-за того, что покалечено, или опрокинуто тело одного из мучеников, аппарат можно починить. Прибор возобновит работу, если один из приключенцев займет место поврежденного трупа.



16.

Это часть еще более древнего и страшного подземелья. Оно находилось очень глубоко в толще скалы и вход туда давно был обрушен. Темнейший культ, чей храм был здесь, исчез тысячи лет назад, и его наследие было навеки похоронено глубоко под землей. Никто никогда не смог бы попасть сюда, если бы склеп, что перенесся в гору с другого мира не образовал полость над древними катакомбами.

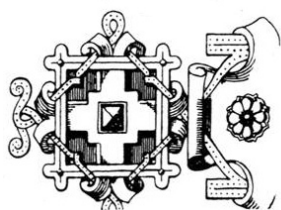
Сотни лет назад во время землетрясения порода горы и стена склепа дали трещину, что образовала проход в самое сердце этой древней обители.

Зал с алтарем

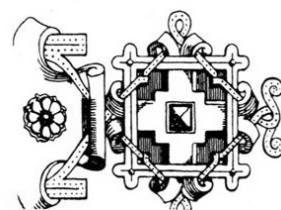
В эту зону ведет трещина в земной породе, в которую с трудом протискивается человек.

Проход заканчивается дырой в полу большого, очень

очень древнего помещения, стены которого состоят из грубо обтесанного серого камня. Единственный выход из этой комнаты – это проем в дальней стене, который полностью замурован ужасной



Демоны войны



структурой, которая выглядит как сплавившиеся, или сросшиеся в единый монолит скелеты огромного количества человек.

По центру зала стоит алтарь.

Вратами в наш мир для демонов войны является прямоугольный **каменный алтарь**. По его краям стоят четыре каменных лошади, что развернуты на четыре стороны света. Каждый из лошадей имеет по 2 головы и соответственно массивную грудь. Лошади опутаны металлическими цепями, которые частично утоплены в их каменные тела. Обе головы пронизаны единой цепью, что протянута через их пустые орбиты. Концы цепей завершаются браслетами и лежат по краям алтаря, призванные удерживать жертву. Также алтарь имеет посередине металлический обруч, что обхватывает жертву за пояс. Если на алтарь положен человек и браслеты

цепей замкнуты на ее конечностях, а обруч на поясе, вокруг алтаря в радиусе 12 футов поднимается стена огня шириной в 5 футов. Все, кто стоит в кольце огня получают **1Д4** повреждения от жара. Все, кто попал в зону собственно стены мгновенно сгорают. Каменные лошади оживают, они ржут, дышат пламенем и начинают рваться в разные стороны, четвертую жертву на алтаре. **Жертва получает 1д6 урона за каждую оторванную конечность**. Разорвав жертву, лошади бросаются в огонь и некоторое время видно только их тени, как они бегут по кругу в пламени вокруг алтаря. Через 6 раундов пламя внезапно угасает. Лошади исчезают.

В то же время в локациях, где находятся герои, начинается пожар.

Двуглавые лошади вернутся к героям следующую ночь (или в первую ночь, как герои выйдут из подземелья). Утром, они будут стоять над спящими. Если герои спят в таверне, они будут стоять у входа, не подпуская к себе никого, кроме тех, которые оказались во время ритуала внутри огненного круга. Лошади все еще опутаны цепями, что волочатся за ними по земле.

Двуглавые лошади: 6 hd. AC 13, скорость 80. Дышат пламенем на 1Д6, бьют копытами на 1д8, Чарджат, кусаются на 1д4 каждой головой (то есть кубик попадания лошади бросаться дважды, и соответственно 1д4 урона тоже свой от каждой головы).

На лошадях можно ехать управляя ими с помощью цепей, что протянуты через глазницы обеих голов и опутав ноги цепями, что свисают у лошадей со спины. Слепые лошади никогда не едят и не устают. На ощупь они очень горячие. Из-за своей слепоты, лошади довольно неуклюжие,

имеют специфический стиль бега, который немного медленнее бега других верховых лошадей. Они бесстрашные, могут пробивать собой стены и ворота (до полфута толщины), наталкиваться на мечи и копья и не умирать. (Если лошади калечатся, их здоровье падает до 5 и на этом уровне остается) Раны на лошадях никогда не заживают (здоровье лошадей не восстанавливается) и сочатся черной гюрчей смолой.

Понятно, что это совсем не лошади, это демоны ярости и вражды. Везде, где они появляются, вспыхивать пожары и конфликты. Демоны слепые и не могут путешествовать сами, но их ведут их всадники. Лошади связанные кровавым ритуалом с тем, кто выпустил их. Они будут чувствовать и преследовать своих освободителей, даже если те будут пытаться убежать. Если объехать на этих лошадях более чем 2 крупных города (или въехать в столицу) - начнется война. Обычные люди будут ужасаться двуглавых лошадей и будут недружелюбно настроены относительно их всадников.

Кони-демоны будут заражать своих всадников своей яростью и жаждой крови.

После проведения ритуала с алтарем, день для приключенцев больше никогда не наступит. Всадники не смогут видеть солнечный свет, для них наступают вечные сумерки, вместо дождя с неба падает пепел.

На следующий день яд демонического присутствия отравляет героев еще сильнее и каждый раз, когда герои встречаются кого-то на своем пути, они видят не человека а чудовище. Игроки-всадники поочередно бросают кубик, чтоб определить, что именно они видят:



Таблица
видений



Число на кубике d20	Эффект
1	Герои видят монстра-голема с огромным ртом, монстр с ревом втягивает воздух и будто высасывает из приключенцев жизнь: все получают - 2 конституции. Когда голем убит конституция восстанавливается.
2	Герои видят безобразного колдуна у которого из глаз течет кипящая смола. Колдун колдует - вокруг него распространяется темная аура сверхчеловеческой муки, все получают по 1 урона каждый раунд, пока враг не будет убит.
3	Герои видят, что изо рта этого человека при разговоре выпадают могильные черви. Чувствуется гнилостный запах.
4	Герои видят, что глаза у человека черные, как белки, так и радужки, и живот у него огромный, и будто что-то движется внутри. Если вскрыть живот тем монстрам, то оттуда выползут серебряные змеи, которые на воздухе превратятся в длинные серебристые ленты, расшитые текстом древних молитв.
5	Герои видят высокое гуманоидное существо в которого вместо лица гладкая поверхность, покрытая дырочками из которых выстреливает зеленый едкий туман, что разъедает кожу героев. Все получают однократно раз 1d4 повреждения и харизма всех устанавливается в 4. Монстр имеет золотую кровь, которая при попадании на кожу лечит ожог и восстанавливает харизму.

d20	Эффект
6	Герои видят огромную толстую змею с массивными челюстями. Змея воет-поет. Все оружие героев (исключая святой символ клерика) оживает и превращается в разнородных змей, с шансом 50% будут или кусаться на 1д4 повреждений, или бежать. Когда змея-колдун убита, чары развеиваются.
7	Герои видят человека с расколотой пополам головой. В зияющей ране копошится что-то черное. Вместо кожи, тело человека обросло темной броней из странного золотистого материала. Кожа-броня не дает никаких бонусов, но отпугивает других «монстров».
8	Герои видят голое гуманоидное чудовище: его руки сложены на груди и зарощены кожей. При приближении героев он разрывает свою кожу, освобождая руки и обливаясь кровью. Монстр кашляет темной жидкостью.
9	Герои видят человекоподобное чудовище, что не имеет головы, а шея его завершается ртом-сфинкером со многими рядами зубов. Чудовище странно жужжит.
10	Герои видят полуразложившийся труп, что тянет на себе каменный могильный крест. Когда труп смотрит на героев, его взгляд пронизывает героев могильным холодом, все их мышцы словно деревенеют. Ловкость всех устанавливается в 6, пока враг не будет уничтожен.
11	Герои видят человека, у которого из орбит торчат длинные красные щупальца. Он ощупывает щупальцами землю перед собой и таким образом движется.
12	Герои видят человека в одеждах монаха. Он полностью облитый кровью. Он с огромной скоростью произносит слова непонятной молитвы. Когда герои слышат молитву монаха, она вливается им в мозг, болезненно пульсирует в голове. Мудрость и Интеллект всех падает на 2, пока враг не будет убит. Вместо костей конечностей у монаха есть тяжелые булавы (на 1д8 урона).
13	Герои видят человека, ребра которого чрезмерно длинные и раскрыты у него за спиной, словно крылья. Между ребрами натянутые полупрозрачные перепонки. Грудь человека покрыта ранами, бесформенная и обвисшая. Человек кричит, как птица, и пытается взлететь, махая крыльями-ребрами.
14	Герои видят человека, всего покрытого белыми волдырями. Волдыри все время лопаются, разбрызгивая белую жидкость вокруг, и из них вылетают страшного вида насекомые, с жужжанием разлетаются прочь.
15	Нет эффекта.
16	Герои видят голого человека, живот которой разъела гигантская опухоль. Опухоль разваливается и от нее отпадают творожистые куски. Смерд невероятный.

17	Герои видят человека с очень широкой грудной клеткой, из которой растут 2 длинные шеи что завершаются огромными головами. Головы имеют рты от уха до уха, полные зубов-иголок. Головы дерутся друг с другом, не обращая внимание на героев.
18	Герои видят голого человека с почти прозрачной кожей. Мышцы под кожей бледные, тонкие. Внутренности ссохлись в темный ком. Видно, что средние грудной клетки копошится что-то черное.
19	Герои видят человека, всего покрытого красным мокрым лишаем. Вместо головы у него месиво плоти из которого под различными углами торчат зубы, ногти и волосы. Существо слепое и щупает руками перед собой, передвигаясь.
20	Глаза у человека выпавшие и свисают с орбит на нервах и сухожилиях. Нижней челюсти у него нет и длинный темный язык свисает с вдоль горла и, извиваясь, тянется к героям.



Понятно, что эти монстры - навеянная демонами иллюзия, и на самом деле герои будут иметь дело с обычными людьми. И сражаться те монстры будут как обычные люди (нулевого уровня, или как угодно ведущему). Герои соответственно будут обмазываться их кровью, биться их костями, как дубинами, одевать их кожу, как броню и вплетать в волосы кишки-ленты. Но негативные эффекты, как раны и увечья от «магических» свойств монстров, вполне реальные

для самых одержимых (они могут умереть от иллюзорного жара, стать уродливыми от иллюзорных яда). Различные монстры - андеды, твари хаоса - для героев остаются собой. Если героям встречается группа людей, они все выглядят для героев, как разные особи одного вида монстров. Когда герои сражаются на земле, лошади-демоны бегают вокруг, хотят, чтобы герои на них залезли.

Когда герои видят толпу более ста человек, он видится им, как море теней. Отовсюду с того моря героям тянутся

когти и клыкастые пасти.

Вылечиться от наваждения можно, убив своего коня. Лошадей демонов можно убить освященным серебром, святой водой, магией клериков. Эти демоны боятся простой воды, не любят реки и дожди. Если не получилось убить лошадь с одного удара, она будет биться и подожжет все вокруг и убежит, а его всадник навеки останется безумным.

Если герои бьются верхом, кони-демоны начинают дышать пламенем, поджигать все вокруг, метаться, их тела накаляются. Демонический жар не повреждает всадника. В любом случае, через 8 раундов конной битвы, от адского жара цепи, которые держат всадники, сплавляются вокруг их запястьев, таким образом приковывая всадника к лошади. В тот самый момент мудрость героя падает до нуля и он перестает существовать, как человек, превращаясь в монстра, одержимого жаждой уничтожать. Если герой не держится руками за цепь, он все равно попадает, ибо цепи-стремена хватают его за ноги.

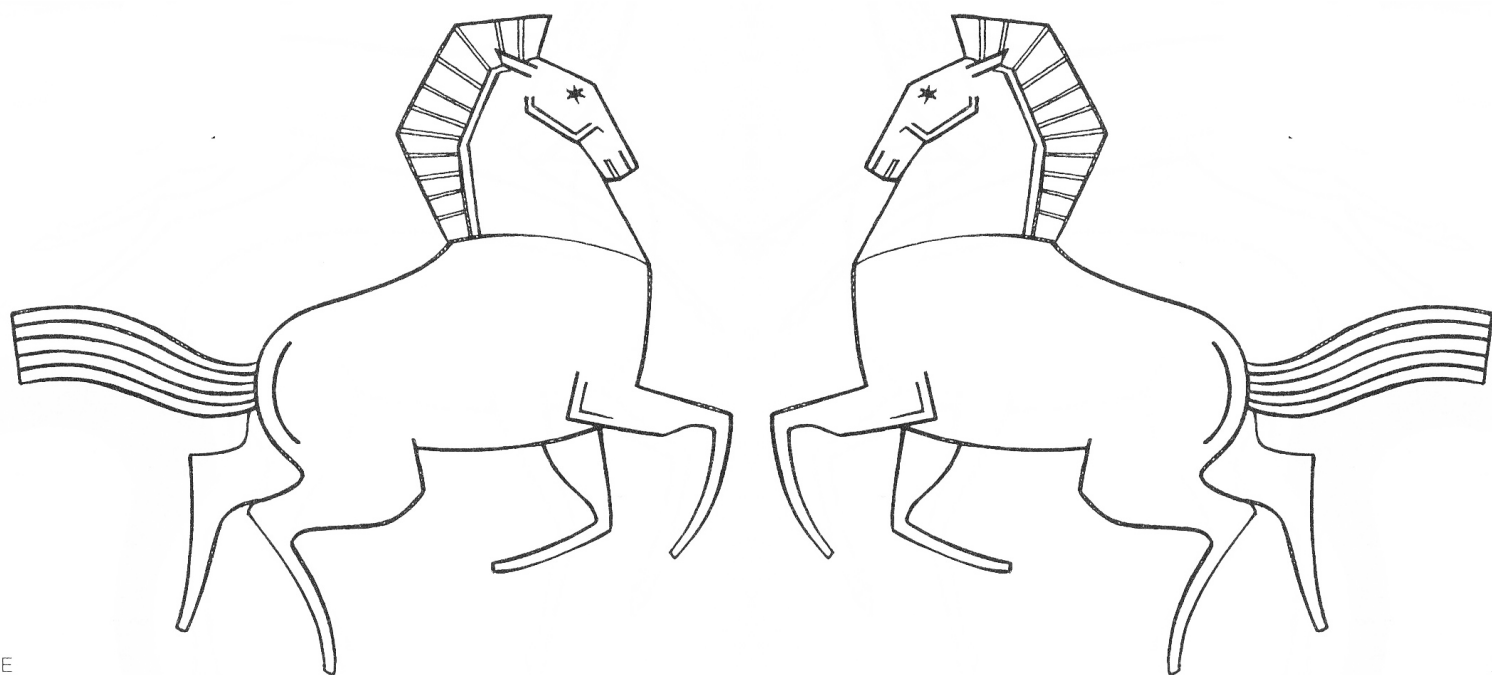
После того, как игроки, погибших в бою, или превратившихся в демонов, создадут новых героев, по ходу следующих квестов они будут действовать в условиях войны и могут встречать всадников смерти, познавать в них своих предыдущих персонажей, бороться с ними и т.д. Если героев 3 - лошадей к ним придет 3, четвертая убежит и будет искать себе всадника. Если героев более 4, то одна лошадь заразит обоих, если на него одновременно сядут 2 человека. Если лошадь закрыть где-то, она все равно догонит партию через половину суток.

Лошади не пойдут с героями в подземелье.

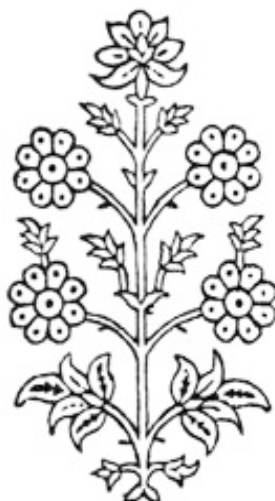
Лошади не дадут надеть на себя седло и уздечку, не захотят впрягаться в телеги, кареты и т.д. Если тот, кто призвал лошадей, не захочет на нее залезать, лошадь будет преследовать его, впоследствии (несколько дней) она начнет терять терпение, кусаться, будет давить на героя, в результате она сломает ему ногу или две и ляжет рядом. Если герой скроется в здании, конь устроит пожар, или

пробьет стену. Пока герой не
сядет на коня, он не заразится

безумием.



Конец



Киев 2016

Если есть вопросы, критика, смешные картиночки, шлите сюда
doctormrrr@ukr.net

